

A SZÁMÍTÓGÉP ÉS AZ INTERNET HATÁSA A SERDÜLŐK TÁRSAS KAPCSOLATAIRA

Herke Anita, Vargáné Török Ágnes
Szegedi Tudományegyetem, pedagógia szak

Kulcsszavak: IKT, internet, társas kapcsolatok, szabadidős tevékenységek

A társas kapcsolatok átalakulása, a kortársak szerepének, jelentőségének megnövekedése meghatározó eleme a serdülőkori változásoknak. Szabadidejük nagy részét a fiatalok a kortársaiknak, barátaiknak szentelik (Vajda és Kósa, 2005). Az internet, a számítógépes kommunikáció térhódítása alapjaiban változtatta meg a fiatalok kommunikációs lehetőségeit, szabadidős tevékenységüket. Nehéz megjósolni, hogy az IKT-s környezetben, az „interneten felnőtt” netnemzedék szociális viselkedése, társas kapcsolatrendszere hogyan módosul, milyen változások várhatók az egyén szintjén és a társadalom egészét érintve egyaránt.

Igen eltérő és sok esetben szélsőséges vélemények ismertek arra vonatkozóan, hogy különböző életkorban mennyi idő tekinthető optimális számítógép-és internet-használatnak (Z. Karvalics, 2001). Veszélyes lehet, ha a szabadidős tevékenységek teljes mértékben a virtuális világba csúsznak át, és a számítógépezés, internetezés kiszorítja a diákok valós világban történő társas tevékenységeit.

Vizsgálatunkban arra kerestük a választ, hogy a számítógép-, internet-használat hogyan befolyásolja a szociális viselkedés, a baráti viszonyok alakulását serdülőkorban. Az internetezés kiszorítja-e a társas tevékenységeket a szabadidő eltöltéséből? A barátokkal való kapcsolattartáshoz, társas programokhoz a valós vagy a virtuális világot preferálják elsősorban a fiatalok?

A mintát három vidéki középiskola 122, 15-17 éves tanulója alkotta. Az adatfelvétel 2007. májusában történt. Mérőeszközként egy saját fejlesztésű kérdőívet használtunk, mely a diákok számítógép- és internet-használatáról, szabadidős tevékenységeikről, társas kapcsolattartási szokásaikról gyűjtött információkat.

Eredményeink azt mutatják, hogy a számítógépezés, az internetezés a legfontosabb időtöltési formák közé emelkedett a vizsgált korosztályban, és jelentős szerepet tölt be a szórakozási lehetőségek között. Az adatok alapján elmondható, hogy a vizsgált korosztály a számítógéphez elsősorban szórakozási céllal közelít, hiszen a számítógépet mint eszközt igen nagy mértékben használják zeneletöltésre (51,6%) és játékokra (13,6%). E két tevékenységet csak a levelezés (67,2%) előzi meg, amely a virtuális társas kapcsolatokban játszik nagy szerepet. Hipotézisünk, mely szerint a számítógépezés, internetezés elveszi az időt és a lehetőséget a személyes, társas kapcsolatoktól, megdőlt, mivel az eredmények azt mutatják, hogy a diákok fontosabbnak tartják az emberi kapcsolatokat, a szülőkkel, barátokkal való „élő” beszélgetést, mint a virtuálisan történő kapcsolattartást, valamint az interneten történő ismerkedést sem részesítik előnyben a személyes kontaktussal szemben.